DIGERATI tech

No CD: Trapaças para Max Payne 2, Halo, Call of Duty e muito mais!

Geek Games

A PERVERSÃO CONTINUA

JOGOS PROIBIDOS VOL.II

Mais jogos com sexo, morte, violência, humor negro e pancadaria!

Os jogos contêm cenas de **nudez e violência.** Proibidos para menores de 18 anos

HALF-LIFE SDK

Faça seu próprio Counter-Strike

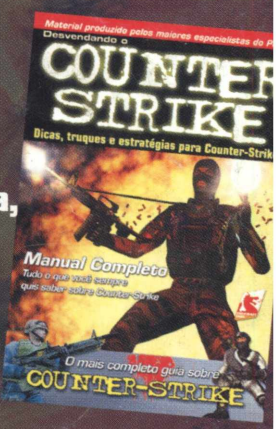
No CD
Ferramentas e tutoriais para criar mapas e personagens

Na revista
Matéria exclusiva ensinando a criar o seu próprio MOD

eBook Completo e Exclusivo

Desvende o CS!

Dicas, trapaças, bots, técnicas de guerrilha, criação de mapas, tudo sobre clãs e muito mais



Personalização extrema

Turbine placas de vídeo e consoles

Conheça os segredos para envenenar seu hardware e rodar jogos em grande estilo

No CD: Gerenciadores de memória para o seu micro travar menos

www.geek.com.br

Ano I - Número 2 - R$ 11,90

ISSN 1679-5024

9 771679 502003 02

José sonha
em conhecer
a Internet
Juntos podemos realizar este sonho
Como José, milhares de pessoas no Brasil ainda não tiveram
a oportunidade de conhecer o mundo digital. A Digerati conta com
a sua ajuda para realizar este sonho. Se você tiver um computador
ou equipamentos que não usa mais, entre em contato conosco.
Buscamos tudo em sua casa, encaminhamos para uma entidade
em sua cidade e financiamos o material didático para ela.
Inclusão digital: nós podemos realizar este sonho.
Mais informações pelo telefone (11) 3217-2605
DIGERATI
especialista na comunidade digital

04-09 - CONSOLE MODE

10-15 - JOGOS NOVOS

16-19 - OVERCLOCK DE VÍDEO

20-23 - JOGOS DE BANDA LARGA

24-27 - HALF-LIFE SDK

28-33 - GUIA DO CD

Jogos &

Características e inovaçõ

por Bruno Cesar
bruno@digerati.com.br

Hoje em dia, é praticamente impossível montar ou comprar um PC que seja sempre o mais adequado para jogos. Por mais que você gaste uma fortuna em uma máquina que possua a melhor placa de vídeo e o melhor processador, com o passar do tempo, a tendência é acompanhar os lançamentos, o que torna o seu equipamento obsoleto. A evolução da tecnologia é constante, tanto que podemos dizer que a tecnologia é a informática. Se não fosse o poder de processamento de servidores e a utilidade dos softwares, hoje não existiriam grandes projetos criados e mantidos por essas tecnologias. Como não poderia deixar de ser, os jogos de computadores tendem a crescer e acompanhar essa evolução, quem diga as grandes corporações da área, como Intel, AMD, ATI e NVIDIA, que têm uma grande parte nessa transformação. Basicamente, o processo funciona da seguinte maneira: as empresas desenvolvem uma tecnologia (podemos usar como exemplo uma placa de vídeo da NVIDIA, a GeForce4 Ti, que utiliza a tecnologia nfiniteFX II Engine criada pela própria empresa, que hoje é utilizada por alguns jogos). Outro grande exemplo é a nova tecnologia 64 bits. Jogos como Unreal Tournament 2004 já estão sendo criados e

& Cia

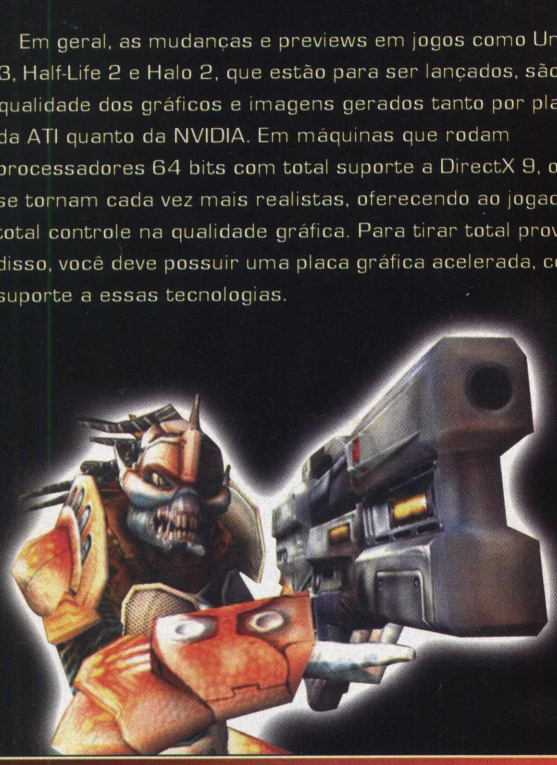
es nos jogos do futuro

baseados nela, especificamente em cima de processadores da AMD, como o Athlon FX. Esse processo ou parceria existente é o que difere nesta etapa que faz com que a evolução jamais acabe. Grandes empresas estão interessadas em vender suas placas, enquanto fabricantes de jogos querem vender seus jogos, gerando assim os melhores games, baseados nas melhores tecnologias. Por mais que essa evolução seja ruim para muitos usuários, que se sentem lesados gastando um bom dinheiro em um PC que daqui a dois meses poderá não rodar alguns softwares e jogos específicos, por outro lado isso é somente um detalhe que devemos acompanhar, seguir e crescer com ele, por mais que seja algo extremamente caro. "Jogar Half-Life 2 em resolução máxima", por exemplo, não há dinheiro que pague...

Neste artigo, não citaremos somente a evolução da tecnologia na informática, que de uma maneira ou de outra faz parte de tudo isso, mas mostraremos o que você precisa saber para rodar os novos jogos que estão para vir. Os próximos anos prometem trazer os melhores lançamentos de games para PCs. A plataforma 64 bits, definitivamente, dará mais vida e diversão para os gamemaniacos.

O que muda?

Em geral, as mudanças e previews em jogos como Unreal Tournament 2004, Doom 3, Half-Life 2 e Halo 2, que estão para ser lançados, são visíveis e massivas na qualidade dos gráficos e imagens gerados tanto por placas gráficas da ATI quanto da NVIDIA. Em máquinas que rodam processadores 64 bits com total suporte a DirectX 9, os jogos se tornam cada vez mais realistas, oferecendo ao jogador total controle na qualidade gráfica. Para tirar total proveito disso, você deve possuir uma placa gráfica acelerada, com suporte a essas tecnologias.



A máquina ideal

O PC ideal para rodar os jogos do "futuro" ainda não existe! Existe sim o PC que pode tirar o máximo de proveito dos jogos, utilizando tudo em termos gráficos, mas de forma alguma esse computador conseguirá tirar esse proveito pelo resto da vida em outros jogos que vierem a serem lançados. Mas de um fator podemos ter absoluta certeza: tudo daqui para frente será baseado em 64 bits. Processadores desta leva tomarão conta do mercado em breve. A sua venda ainda é meio tímida no Brasil, pois podemos encontrá-los somente em lojas especializadas, pelo fato de serem processadores caros e exigirem componentes (como placas-mãe) que também têm um alto custo. Com uma máquina desse tipo, porém, você não precisaria se preocupar em comprar um processador mais potente por um bom tempo. Claro, não podemos deixar de citar a placa de vídeo, o componente mais importante nesse aspecto relacionado a games. Uma placa de vídeo ideal é qualquer uma com suporte a DirectX 9, claro. Se você quiser performance e desempenho, escolha a melhor da série. Com placas ATI ou NVIDIA, você adquirirá um equipamento de qualidade.

Os Jogos

Dentre muitos lançamentos, listamos alguns dos mais esperados pelos usuários. Mostraremos os aspectos gerais de cada jogo para apontar as principais diferenças, mudanças das versões anteriores para a última e, enfim, sua jogabilidade.

Doom 3

O jogo que foi um dos pioneiros e responsáveis pelo sucesso dos games de tiro em primeira pessoa está chegando em nova versão com suporte a multiplayer. Doom 3 apresenta cenários e criaturas realísticas, como nunca antes vistas nesta geração de jogos de tiros. A jogabilidade ainda é indefinida, mas se depender da tradição, será da mais alta qualidade.

O lado gráfico do jogo é o que mais causa controvérsias. Foram-se os demônios e monstros dos primeiros jogos, e agora aparecem zumbis e criaturas claramente inspiradas nas séries Silent Hill, Resident Evil e House of the Dead. Os fãs podem ficar decepcionados, porém a qualidade dos cenários e criaturas é indiscutível, praticamente perfeita. O jogo promete! Veja as características reveladas por seu desenvolvedor:

As armas de Doom I e II estão de volta

Os objetivos serão bem mais complexos: haverá missões em ambientes fechados e abertos

O personagem principal interagirá com computadores, os quais terão muitas funções diferentes e não serão apenas utilizados para abrir portas ou destravar armadilhas

Doom 3 não será muito longo nem curto demais

O foco será o modo de um jogador. O multiplayer terá apenas a opção deatchmatch para até quatro jogadores

O modo multiplayer completo deve ser lançado posteriormente, provavelmente em forma de um pacote de expansão

Segundo o site Warp2Search, os requisitos para rodar o jogo seriam:

Mínimos:
CPU: 800 MHZ - 1 GHZ
Geforce 3 TI / ATI 9600 Pro
RAM: 256 MB RAM

Standard:
CPU: 1,7 GHZ - 2 GHZ
Geforce 4 TI 4400 / 4600 / ATI 9700 Pro
RAM: 512 MB RAM

Otimizados:
CPU: 2,5 GHZ - 2,8 GHZ
Geforce 5800 FX / 5900 FX / ATI 9800 Pro
RAM: 786 - 1024 MB RAM

Segundo alguns usuários, o modo multiplayer foi descrito como tradicional, porém é muito divertido. As armas tradicionais da série, como pistola, escopeta, plasma e soco estavam presentes, bem como um "power up" Berserk, que multiplica a força do jogador e faz um efeito de borrado na tela.

Half-Life 2

Half-Life 2 pode se destacar como uma grande evolução na área de jogos no sentido "qualidade gráfica", mostrando o que o seu PC de ponta pode rodar e fazer. O jogo que está em desenvolvimento há cinco anos mostra a continuação da história original: Gordon Freeman, agora empregado de uma agência secreta do governo, será escalado para aniquilar os alienígenas de Xen que estão invadindo uma cidade do leste europeu, a City 17.

O jogo terá 12 missões e cerca de 40 horas de duração. Utilizará um novo e versátil sistema gráfico desenvolvido pela própria Valve, o Source. Ele terá como requisito mínimo um simples Pentium 3, com 700 MHz e placa de vídeo compatível com DirectX 6. Com todos os detalhes ligados, entretanto, necessitará de um poderoso Pentium 4, com 2GHz e GeForce 4 Ti.

A Valve deu pistas de que fará Half-Life 3, mas, obviamente, será para daqui um bom tempo.

O produtor do jogo, Gabe Newel, classificou as questões de performance do jogo com as placas de vídeo mais comuns. De acordo com os testes, as placas da ATI são as mais adequadas para rodar Half-Life 2 de maneira satisfatória, sendo que o jogo será um dos primeiros programados para usar os recursos das placas compatíveis com o DirectX 9.

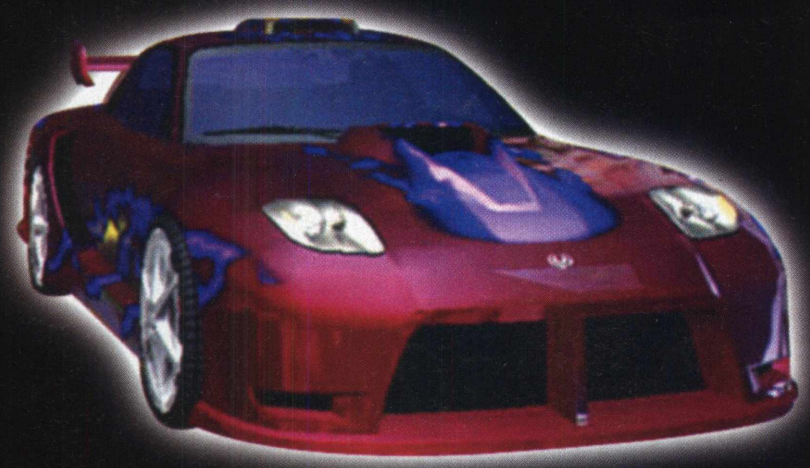
Uma Radeon 9600 Pro, por exemplo, tem uma boa performance que pode ser comparada com a top de linha da NVIDIA, a FX 5900 Ultra. A Valve inclusive recomenda que os usuários da GeForce FX 5200 e 5600 usem suas placas no modo gráfico, o DirectX 8, para ter uma performance aceitável, sem lags ou erros nos gráficos gerados. A NVIDIA, por sua vez, ficou surpresa com a divulgação dos testes desfavoráveis às suas placas, uma vez que ainda está trabalhando numa nova versão de drivers que devem incrementar bastante a performance em jogos para o DirectX 9, incluindo o Half-Life 2.

Need for Speed Underground

Este jogo, que foi lançado recentemente, causou euforia nos amantes de carros e velocidade, graças à sua inovação e diferencial. Quem conhece ou já jogou a série Need for Speed, sabe da sua qualidade e conhece sua jogabilidade. A Electronic Arts resolveu inovar e lhe dar um pouco de veneno, apostando no sucesso que está tomando o mundo: o tunning, que consiste na modificação dos mais variados carros, transformando um simples veículo em uma máquina. O Need for Speed Underground promete ser um dos melhores jogos de corrida e o melhor da série NFS. A diversidade de eventos em ambientes noturnos é a essência das corridas de rua. Os jogadores se tornam verdadeiros corredores de rua, aprimorando suas habilidades em cada evento à medida que melhoram a troca de marchas nas corridas de arrancada e se colocam à prova nas pistas, correndo pelas ruas da cidade durante a noite toda.

Principais Características

- Centenas de maneiras de personalizar seu carro. Escolha entre as maiores fabricantes de peças de performance para carro, incluindo AEM Inc., Audiobahn, Bilstein, Dazz Motorsport, DC Sports, Eibach, Enkei, Greddy Performance Products Inc., HKS, Holley, Injen, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed, Nitrous Express Inc., O.Z, PIAA, Skunk2 Racing, Sparco, StreetGlow e



Turbonetics Inc.

- Presença de 20 carros totalmente licenciados e personalizáveis da Mitsubishi Motors, Subaru, Toyota, entre outras

- Diversos eventos exclusivos de corrida estão presentes no jogo, incluindo:

- Corrida de Arrancada (Drag Racing): acelere com tudo na linha de largada contra três outros oponentes. Controle seu carro e alcance a linha de chegada

- Corrida de Rua (Street Racing): Esquente as frias ruas da cidade com muita octanagem e alta velocidade, encontrando os caminhos mais rápidos das diversas pistas de corrida espalhadas pelas ruas

- Os gráficos incríveis de Need for Speed Underground farão com que os jogadores entrem no mundo das corridas de rua durante a noite. Os ambientes noturnos foram modelados com precisão e detalhes baseados nas paisagens do mundo real. Uma nova sensação de velocidade foi criada para o jogo pela premiada equipe de Need for Speed e por um expert em efeitos visuais indicado para o OSCAR

- Uma grande coleção de músicas de alta octanagem mantêm o ritmo do jogo

- Suporte para jogo on-line para até quatro jogadores

- Mais de 100 eventos exclusivos proporcionam aos jogadores a oportunidade de ganhar dinheiro, comprar peças para o carro e desbloquear carros e pistas enquanto melhoram sua reputação nas ruas

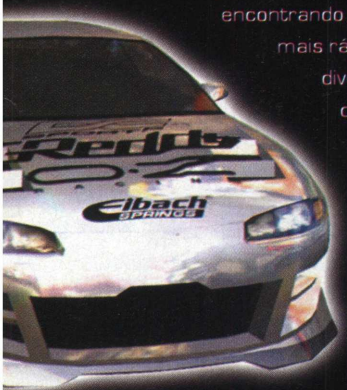
O jogo tem basicamente três modos de competição:

Drift - Uma espécie de campeonato de derrapagens, que pontua pelas curvas feitas de lado

Drag - É o quilômetro de arrancada no qual só importa pisar fundo e trocar as marchas na hora certa

Corrida - É o modo de pega que pode ser subdividido em Sprint (trajeto único, com começo e fim), Tournament (conjunto de várias pistas), Circuit (uma pista só), Lap Knockout (cada volta um adversário é eliminado, ficando apenas um no final) e Time-Trial (igual ao Sprint, porém o jogador corre sozinho contra o tempo)

O modo principal do jogo, o Underground, começa com pouquíssimas opções de carros e quase nenhum tipo de upgrade disponível para equipar seu carro. A liberação desses equipamentos extras para os veículos vai acontecendo à medida que você começa a correr e ganhar pontos. Esses pontos de estilo são conseguidos de acordo com a maneira que o jogador se comporta nas corridas.



Console Mod!

Por Fernado Wiek
frafael@digerati.com.br

Depois de mais ou menos dois anos do lançamento de qualquer console, começam a surgir versões comemorativas para épocas do ano como o Natal, versões especiais com os temas que estão fazendo mais sucesso no momento como desenhos e novas versões de jogos clássicos e até versões com design diferente como o PSOne, uma versão mais compacta do Playstation.

Só que muitos não têm paciência de esperar que as fabricantes dos consoles tomem a atitude de modificá-los e eles mesmos colocam a mão na massa e os modificam do jeito que bem entendem! Na maioria das vezes, essas modificações são para lazer e sem fins lucrativos, mas em outras vezes, essas modificações são até comercializadas.

A maioria das modificações caseiras é feita no intuito de tentar miniaturizar os consoles, ou seja, transformá-los em consoles portáteis, o que é um sonho antigo de muitos que gostam de videogames: ter o poder dos consoles de forma portátil, coisa que ainda não foi alcançada até hoje. Do outro lado, as modificações comerciais são feitas agregando ou retirando muitas características do aparelho modificado, tornando-se uma adição interessante para colecionadores.

Então, a Geek Games vai te mostrar algumas das melhores modificações de consoles, desde as semi-amadoras até as profissionais, para você ter uma idéia do que andam aprontando por aí.

PSp - O primeiro PlayStation portátil de verdade

Depois de muitos alarmes falsos, a Sony finalmente anunciou o seu primeiro console portátil, o PSp, novo membro da família PlayStation que tentará roubar um pouco do espaço que o Game BoyAdvance da Nintendo tem hoje. Mas poucos sabiam que o PlayStation original já tinha uma versão portátil, só que "non-oficial", chamado de PSp (PlayStation portable). Esse novo portátil caseiro foi feito pelo cidadão Benjamin J. Hecekendorn, desenvolvedor de um monte de adaptações de consoles que vocês viram aqui nessa matéria. Ele usou o circuito interno do PSOne, a versão compacta do PlayStation e uma TV portátil da Casio EV-550. Funcionando através de uma bateria de câmera fotográfica, o PSp é bem feito. Todo o design do portátil foi concebido por Benjamim, usando o controle Dual Shock do console original para dar a sensação real de se jogar em um PlayStation portátil. O que ficou meio estranho foi a localização do CD atrás do aparelho, onde pode-se encostar os dedos a qualquer hora e travar o jogo. Bem, revisões futuras virão e esse defeito poderá (deverá, para ser mais exato) ser solucionado.

NPES - Nintendinho na palma da sua mão

Mesmo que os portáteis de hoje deixem o Nintendinho comendo poeira em termos tecnológicos principalmente, sempre existem os saudosistas que adoram reviver jogos que fizeram parte da sua infância. O francês Lionel que o diga. Criou um Nintendo 8 bits que pode ser levado a qualquer lugar (bem, ele não parece tão portátil) com um visual que é o próprio Nintendo 8 bits original, isso porque ele usou a carcaça do próprio Nintendinho, adaptando-a para parecer um videogame portátil. Em seu site (*http://npes.free.fr/*), ele mostra passo a passo como foi a montagem, para quem quiser fazer um igual ou aperfeiçoar seu projeto com muitos dados técnicos.

N64 Mobile - Um novo projeto que promete um Nintendo 64 portátil

O Nintendo 64 é um dos videogames que mais tem chance de ser miniaturizado com sucesso, pois sua mídia de armazenamento é o cartucho, que não apresenta muitas variações de funcionamento devido a solavancos e outros acidentes na jogatina, por isso o cartucho é utilizado até hoje em portáteis. O N64 Mobile é um projeto bem pessoal e bem amador visualmente falando, mas é o primeiro que transformou o N64 em algo mais ou menos portátil. Usando um visor de cristal líquido desenvolvido para o GameCube, o N64

Mobile possibilita ao jogador ver todos os detalhes dos jogos, pois esse visor é bem maior do que os tradicionais visores dos consoles modificados aqui mostrados. Usa todos os direcionais e botões do controle original do N64, menos os botões L e R que são adaptados meio que forçadamente atrás do "gabinete" do portátil. É um Nintendo 64 completo, só que precisa de muitos ajustes para virar realmente um N64 portátil com acabamento mais profissional.

VCPs - O Atari de volta em miniatura

Na verdade, esta onda de modificação de consoles começou com o Atari, pois seu hardware era mais simples e seu custo bem baixo. Muitos ainda se divertem com os seus jogos, cuja maior preocupação era a diversão. Talvez por isso alguns se lembram com saudades desse tempo, mas eu te digo que a evolução tecnológica é necessária, é só saber combinar o novo com conceitos que já estão estabelecidos, o que muitas empresas do ramo conseguem alcançar com maestria. O VCPs já está na revisão 6 e está até sendo comercializado pelo seu idealizador, o Benjamin J. Hecekendorn, o mesmo do PSP. Ele diminuiu o espaço que o circuito do Atari original tinha, retirando partes sem muito uso e utilizou novamente uma TV portátil EV-550 da Casio, que parece ser a preferida de Benjamin. Veja toda a evolução do VCPs que se tornou aos poucos um portátil realmente digno de industrialização.

SNESp - Jogue Super Nintendo onde quiser

Mais uma do senhor Benjamin J. Hecekendorn. Esse Super Nintendo portátil pode ser considerado o segundo melhor trabalho dele (o primeiro é o VCPs, pois já está na revisão 6). A maioria de nós já jogou ou teve um Super Nintendo e com certeza você tem aquele jogo inesquecível desse console em sua memória.

O SNESp é um portátil super bem feito, na linha de todos os produtos de Benjamin (tirando um pouco o PSp). Como no PSp, ele usou uma versão mais compacta do Super Nintendo, lançada

na época que ele já estava sendo substituído pelo Nintendo 64 e adaptou o direcional e os botões do controle clássico do Super Nintendo, mas não tem a mesma pegada dele, pois o case que ele criou tem um design bem próprio. O maior contra do SNESp é que, pelos cartuchos de Super Nintendo serem muito grandes e serem encaixados atrás do portátil, ele se torna um pouco desengonçado, nada que uma nova revisão no projeto, como no caso no PSp, não dê jeito.

Treamcast - Modificação comercial do Dreamcast

O Treamcast é um item muito interessante para colecionadores, principalmente para os amantes da Sega. Ele é uma modificação que é vendida nas ruas da China e Taiwan e que traz muitas características interessantes para o velho Dreamcast. Foi desenvolvido para ser levado em viagens, principalmente naquelas grandes viagens de carro em que você não tem muito o que fazer para passar o tempo mais rápido, a não ser apreciar o visual ou escutar alguma música. O Treamcast já vem com tela de cristal líquido embutida, carregador para carro e entrada para fone de ouvido, elementos que o Dreamcast original não possui. A Sega ficou sabendo do Treamcast e disse que esse projeto é totalmente ilegal, pois a empresa que a fabrica não tem direitos para lançar esse produto, isso porque usa o mesmo hardware do Dreamcast. Quem sabe usando os consoles recauchutados e a fama do console para ganhar dinheiro, pois como já foi dito, ele é comercializado em grande escala nos paises asiáticos. Mesmo com toda essa controvérsia, ele é uma das modificações mais interessantes já criadas.

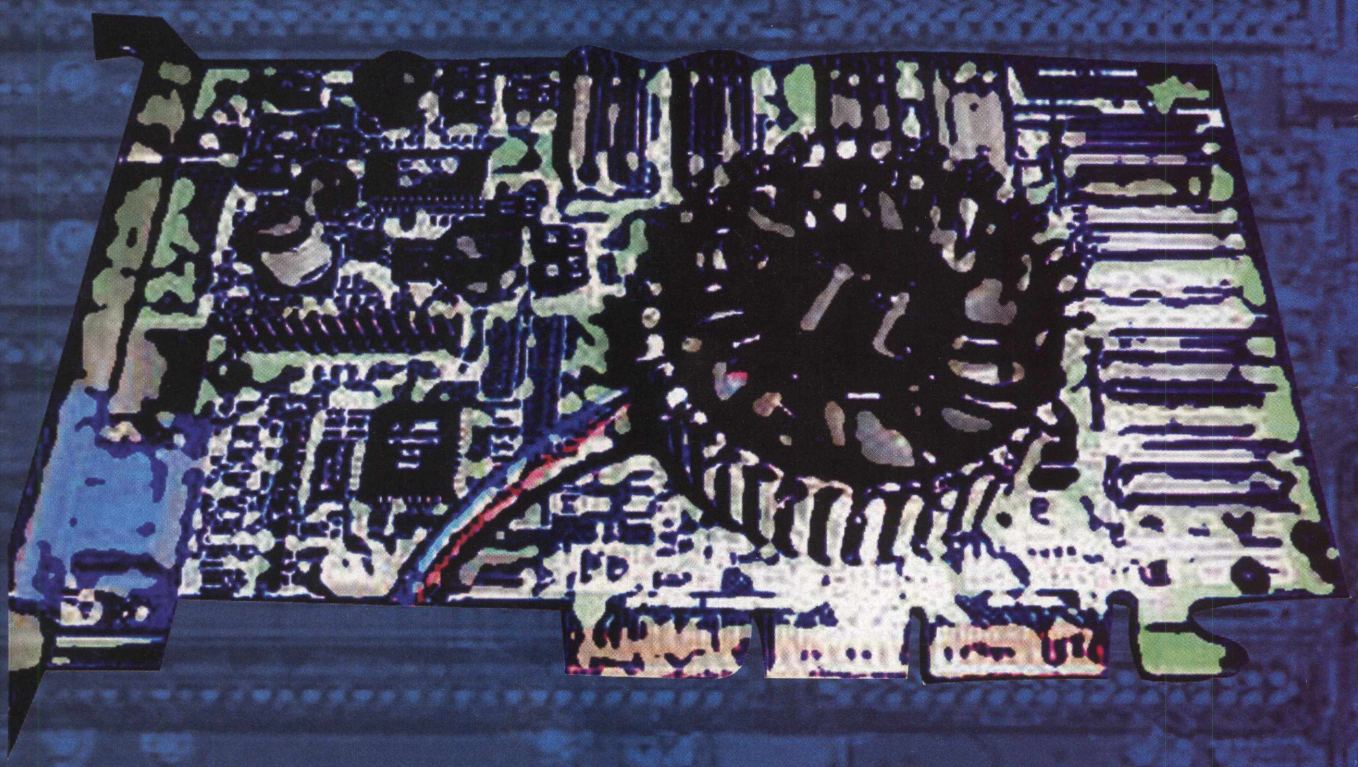
IQue Player - Modificação oficial da Nintendo

Temendo que ela fosse mais uma vez vítima da pirataria na China, a Nintendo criou um console especialmente adaptado às condições desse país tão dominado pela pirataria. O IQue, que significa "Gods playing machine" em chinês, é um controle que é conectado diretamente na TV e seus jogos são armazenados através de cartões do tipo Flash Card. Você vai a um quiosque da Nintendo, espalhados em alguns lugares da China, e manda gravar variados jogos, tanto de Super Nintendo como de Nintendo 64 no Flash Card. É meio bizarro pensar que uma empresa tão tradicional como a Nintendo lance um Frankenstein desses e ache que conseguirá deter a pirataria. O IQue vem com um Flash Card de 64 MB e nesse cartão já vêm dois jogos: o Doctor Mario e o clássico Mario 64.

É daqueles consoles que provavelmente nunca veremos, mas é algo realmente diferente em se tratando da Nintendo. Se eles vão conseguir combater a pirataria, são outros quinhentos...

Faça overcloc placa de víd

Extraia tudo o que ela pode lhe oferecer



ck em sua

eo!

Por Fernado Wiek
frafael@digerati.com.br

Existem duas palavras mágicas que nos enchem de esperança e que podem ser uma solução provisória para nossos problemas com desempenho: otimização e overclock!

A otimização e o overclock, sejam do que for, são uma boa solução para tirar a última gota de desempenho que nosso hardware pode nos proporcionar. Esses procedimentos prolongam sua plena utilização e tornam nosso entretenimento no computador mais prazeroso; ainda mais em se tratando de placas de vídeo, cujo desempenho pode melhorar ou piorar sensivelmente mediante qualquer alteração.

Um bom desempenho de vídeo engloba muita coisa, desde a otimização do SO, tweak de drivers, boa refrigeração da VGA, overclock bem feito, etc. O intuito da Geek Games Nº 2 nesta matéria é mostrar a você, passo a passo, como conseguir um melhor desempenho de sua placa de vídeo, tanto em 2D e principalmente, em 3D (se sua placa de vídeo suportar aceleração 3D, é claro).

1ª Etapa: conhecendo a sua placa de vídeo

Antes de qualquer coisa, é necessário saber os detalhes da sua placa de vídeo - qual é o chipset dela, com qual clock o chipset trabalha e a memória trabalha, quantos MB de vídeo ela tem, se a memória é DDR, como é o seu sistema de refrigeração, etc.

Para obter essas informações essenciais, instale softwares como o Sandra ou o Aida e anote principalmente o clock padrão do GPU e o da memória, qual o modo AGP suportado pela placa (1x,2x ou 4x) e qual o chipset da VGA.

Começaremos agora a otimização do sistema.

2ª Etapa: otimização de BIOS

Para garantir melhor performance da placa, alguns itens da BIOS deverão ser alterados, como os seguintes:

AGP Aperture Size: esta opção significa quanto de memória RAM será usado pela máquina caso a memória de vídeo não dê conta do programa em execução. Um número maior que 128 MB não oferece nenhum ganho de performance na maioria dos computadores.

AGP Mode: aqui você seleciona com qual modo AGP a placa trabalhará - isso, se ela for AGP. Aqui o esquema é a multiplicação do bus AGP, que é de 66MHz. Quanto

maior o número que você colocar, mais rapidamente será feita a transferência de dados entre o AGP e o chipset da placa-mãe, aumentando assim o desempenho de vídeo.

AGP Fast Writes: esta opção possibilita à placa de vídeo usar um link direto da memória de vídeo com o processador, não necessitando passar pela memória do sistema antes. Se sua BIOS tiver essa opção, habilite-a. É bom salientar que, ativando o Fast Writes, seu sistema poderá ficar instável - não é regra, mas há possibilidade de acontecer. Se isso acontecer, desabilite essa opção.

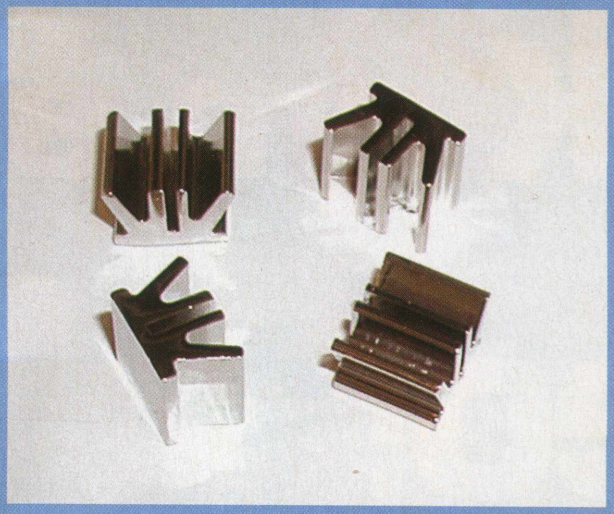
AGP Sideband Addressing: opção que guarda texturas na memória do sistema. Como as placas atuais têm mais de 32 MB, é melhor desabilitá-las. Mas se sua placa tiver menos que 32 MB, é interessante fazer um teste com essa função habilitada.

PCI Latency Time: nesta opção, você poderá abaixar o tempo de latência do PCI. Se a sua placa de vídeo for PCI, você pode ganhar algum desempenho abaixando o valor. Mas é preciso tomar muito cuidado, pois quanto menor o tempo de latência, maior será a instabilidade de funcionamento dos dispositivos PCI.

Depois, rode algum programa de teste como o 3DMark, para saber se ela está estável, ou seja, não travando em nenhum teste deste benchmark.

3° Etapa: refrigeração da VGA

Para que a placa trabalhe de maneira estável e possa agüentar o overclock que faremos mais adiante, é necessário que ela seja bem ventilada, ou seja, que funcione com uma baixa temperatura. Um sistema básico de refrigeração se resume a coolers no chipset e ramsinks (pequenos dissipadores, feitos exclusivamente para serem grudados em cima das memórias da placa). A grande maioria das placas mais baratas não tem um bom sistema de resfriamento, mas isso você mesmo



pode fazer, de forma relativamente simples.

A primeira coisa a fazer é comprar um kit para cooling de VGA (que inclui um cooler e alguns ramsinks), vendido por muitas empresas diferentes, como a Thermaltake e a Vantec. Esses kits podem ser encontrados por cerca de R$ 40,00.

Como é possível que a sua placa de vídeo seja antiga, recomenda-se antes de comprar o kit, verificar se os componentes servirão para a sua VGA. Se elas forem de tamanho diferentes, você pode comprar um kit desses e fazer algumas gambiarras para fixá-lo na placa, mas aí a escolha é sua. Uma outra opção é usar aquelas fans de 486, Pentium, K6-2, prendendo-as em cima dos dissipadores originais - por exemplo, com um pouco de cola quente em suas extremidades para fixá-las bem na placa. Os ramsinks também são vendidos separadamente, como os da Tweakmonster. Só que, nesse caso, o kit de ramsinks sai mais caro que o kit completo de outra empresa.

Material necessário para a instalação do cooler e dos ramsinks:

Algodão
Álcool isopropílico
Pasta térmica
Adesivo térmico

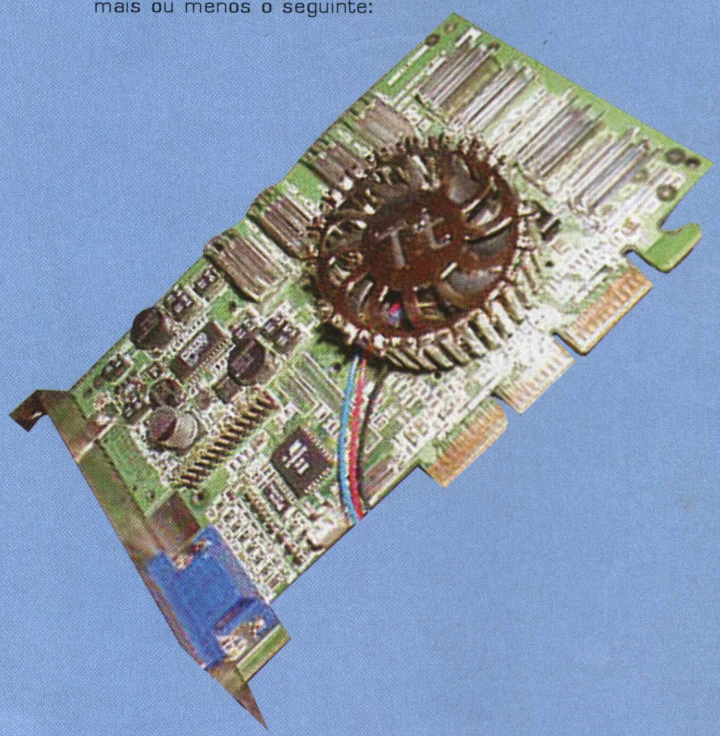
Retire a placa de vídeo de seu computador. A primeira coisa a fazer, se você comprou um novo cooler, é retirar o antigo. Em algumas placas, ele é preso somente por dois pinos de fixação laterais (pushpins), muito simples de ser retirados: é só apertar a pontinha que fica do lado de

trás da placa e depois empurrá-la para frente. Se o dissipador for colado, você terá mais dificuldade, mas mesmo assim é possível retirá-lo. Pegue um plástico fino, tipo cartão de crédito, e encaixe-o embaixo do dissipador. Agora, com o auxílio de uma chave de fenda, vá desgrudando o dissipador lentamente com muito cuidado para não danificar sua placa. Depois de um tempinho, você conseguirá removê-lo numa boa. Para retirar os ramsinks, caso sua placa já os tenha de fábrica e você queira substituí-los por outros de melhor performance, vale o mesmo esquema de tirar o dissipador colado. Limpe toda a placa usando um algodão umedecido com álcool isopropílico. Não precisa ter medo, pois esse tipo de álcool não deixa nenhum resíduo, além de secar bem rápido. Se houver alguma cola que esteja mais difícil de retirar, principalmente em cima do chipset, lixe as partes onde ainda persistem esses resíduos com uma lixa d'água nº 1.000 e um pouco de álcool isopropílico.

Com a placa completamente limpa como se estivesse saído da fábrica - tudo bem, nem tanto - é hora de colocar o novo cooler e os ramsinks. Se sua placa tiver os buraquinhos para a colocação dos pushpins e o diâmetro for exatamente igual ao do cooler, será muito fácil colocá-lo. Mas, antes de colocar o cooler, aplique um pouco de pasta térmica no chipset com uma luva, nunca com o dedo, pois a gordura natural dos dedos interfere nas propriedades químicas da pasta, deixando-a menos eficaz. Uma fina camada por toda a extensão do chipset é suficiente. Com a pasta térmica aplicada, basta posicionar o cooler e fixá-lo com os pushpins. Se sua placa de vídeo não tiver buraquinhos para o encaixe dos pushpins, a melhor solução para fixá-lo na sua VGA será com adesivo térmico. Esse adesivo é dupla face, portanto, de fácil utilização. Primeiro, grude-o no cooler e depois, grude o cooler no chipset da placa de vídeo.

Com o cooler já fixado corretamente, é hora de fixar os ramsinks. Se a sua placa de vídeo tiver memórias tanto na parte da frente quanto na parte de trás, recomenda-se colocar ramsinks nos dois lados. Como a maioria dos kits tem somente quatro ramsinks, você terá de comprar dois kits, ou tentar achar um que venha com oito. A fixação dos ramsinks também é feita com adesivo térmico, bastando somente colá-lo no ramsink e depois, nas memórias.

Depois de fixar tudo corretamente, o resultado será mais ou menos o seguinte:



Encaixe a placa no slot correspondente e se sua placa não tiver alimentação de voltagem, com o auxílio de um adaptador que vem na maioria dos kits, ligue o cooler da VGA diretamente na fonte do computador.

4º Etapa: drivers

Otimizar os drivers tornou-se algo muito importante hoje em dia, principalmente quando se trata de placas de vídeos com chipsets da NVIDIA, ATI ou da extinta 3DFX. Mas não é só o driver para a VGA que é importante; o driver para o chipset da placa-mãe

também é de suma importância, não só para o desempenho de vídeo, como também para o desempenho geral da máquina. Se você não souber qual é o chipset da placa-mãe, entre no Sandra e na opção Mainboard Information, vá até a parte denominada "chipset".Depois de encontrado o nome do chipset da placa-mãe, procure drivers para ele em algum site de busca como o Google, por exemplo.

Depois de pegar os drivers mais recentes, tanto para a sua placa-mãe como para sua placa de vídeo, recomenda-se uma instalação do sistema operacional partindo do zero. Portanto, faça um backup de seus arquivos importantes e reinstale o SO utilizando os drivers mais novos.

5° Etapa: tweaks e overclock

Se você tiver feito a refrigeração adequada da placa de vídeo na etapa 2, estará apto a tirar o máximo desta etapa 5. Mas de qualquer maneira, é possível tirar proveito do que será comentado aqui.

Existem muitos programas para fazer overclock em placas de vídeo, muitos deles específicos para cada tipo de placa - por exemplo, um que faz overclock em Voodoo 3, outro que faz over um Kyro 2, etc. Os mais populares são o PowerStrip e o Rivatuner, que além de fazerem o overclock da placa por software, ainda possibilitam tweaks, ou seja, modificam algumas configurações-padrão dos drivers, ganhando com isso mais desempenho.

Utilizando o PowerStrip

Se você tem uma placa que é mais antiguinha, é aconselhável usar o PowerStrip. Ele é um programa bem completo e dá suporte a muitas placas - bem mais que o RivaTuner. Depois da instalação, o PowerStrip detectará sua VGA automaticamente e pedirá para o SO ser reinicializado. Após a reinicialização, você poderá começar a mexer no programa. Um pequeno ícone no tray será iniciado com o SO. Acesse o Performance Profiles e depois, vá até Configure.

Nesse ponto, você poderá overclockar sua máquina e otimizar os settings para o OpenGL e Direct3D de uma maneira mais genérica, com opções que servem para qualquer placa. Se a caixa "Disable Suport for vídeo driver" estiver marcada, desmarque-a, pois é possível fazer algumas otimizações na parte "Drivers Option", onde deverão ser habilitadas as seguintes opções:

Disable 32 bits Z-Buffer (OpenGL)

Disable Vertical Sync (Direct3D)

Em Advanced Memory Time, se o programa oferecer alguma opção além do padrão "normal", selecione-a.

No "Clock Control" é onde será feito o overclock do GPU e da memória da VGA. O esquema aqui é o seguinte: aumente o clock de 5 em 5 MHz. Se aparecerem erros nos gráficos ou o computador travar, abaixe um pouco a velocidade da placa. Depois dê "Apply" e "OK".

Agora, é hora de instalar algum programa de benchmark ou algum jogo que você esteja acostumado a jogar e ver se houve ganho de performance real.

Utilizando o Rivatuner

Se a sua placa de vídeo for mais moderna, o uso do Rivatuner é essencial, pois, em matéria de tweak, ele ganha de longe do PowerStrip. É uma pena que ele tenha suporte a poucas placas - somente a maioria das placas da NVIDIA e suporte ao overclock em placas da ATI.

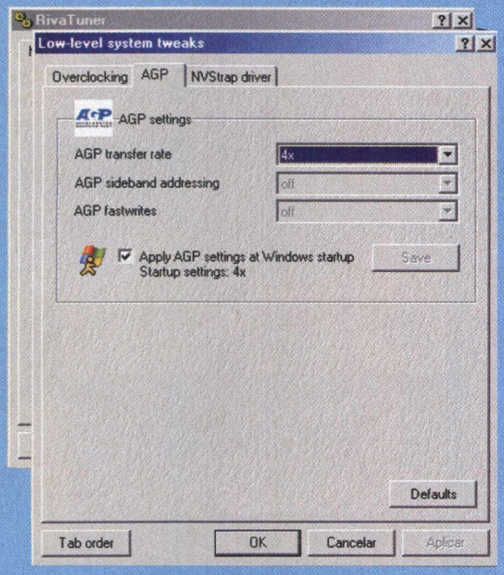
O programa também detectará sua placa de vídeo automaticamente e, caso ela seja compatível com o programa, permitirá que várias opções sejam modificadas. As opções de configuração do programa podem ser diferentes dependendo da placa, mas algumas opções são padrão.

Primeiramente, em "Target Adapter", vá à sessão

"Customize" e depois, em "Customize low level system settings".

Aqui você poderá ver as abas "Overclocking" e "AGP". Vá primeiro à aba AGP.

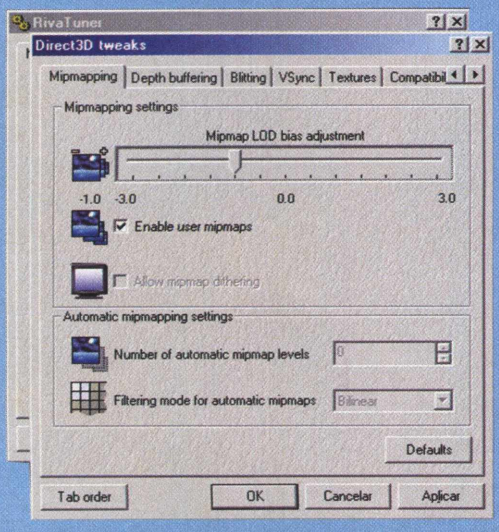
Em "AGP transfer rate", se o valor estiver mais baixo do



que a sua placa de vídeo suportar, aumente-o para o máximo possível. Nas outras opções mais embaixo, marque "On". Reinicie o computador e veja se ele continua estável. Se sim, pode continuar os tweaks. Deixaremos o overclock por último.

Na parte "Drivers Settings", vá em "Customize DirectDraw and Direct3D settings".

Depois em Mipmapping, é melhor ajustar a barra para



-1. Essa barra funciona da seguinte maneira: quanto mais perto de 3, melhor a qualidade da imagem; quanto mais perto de -3, pior a qualidade de imagem (portanto mais FPS em jogos).

Na aba "Depth Buffering", deixe as configurações como estão. Em "Blitting", também não marque nenhuma caixa.

Em "Vsync", marque "Always off" e coloque o "Prerender limit" em *5*. Com o Vsync desligado, o desempenho da sua placa aumentará razoavelmente.

Na aba "Textures", escolha o menor número possível de MB para o armazenamento de texturas: coloque em *15*, se sua placa for AGP ou um pouco mais se sua placa for PCI. Por exemplo, se o default for 32, coloque 40.

Em "Compatibility", não mexa em nada. Finalmente em "Antialiasing", desmarque a caixa "Enable antialiasing".

Clique em "Aplicar".

Vamos agora otimizar o OpenGL. Clique de novo em "Customize" e depois, em OpenGL.

Deixe "Mipmaping" em -1, como no DirectX.

Coloque o "Vsync" em "Always off" também, com o "Prerender limit" em *5*.

Na aba "Blak/Depth Buffering", escolha a opção *Page fliping*.

Em "Rendering quality", escolha *16 bits per pixel*.

Marque a caixa "S3TC quality setings".

Embaixo, escolha *Performance optimation* e *Level 2*. Para uma pior qualidade de imagem, mas com mais FPS, escolha *Level 1*.

Agora, na aba "Compatibility", escolha a opção *Max aceleration mode* e deixe "Amount of system memory for PCI textures (MB)", em *1*.

Na aba "Professional", em "Hardware acelerated lines suport", escolha *Force on*.

Na próxima aba, "Antialiasing", desmarque a caixa "Enable antialising", dê "Aplicar" e depois, "Ok".

Reinicie o computador novamente. Agora é hora de fazer o overclock na VGA. Volte para "Target Adapter", "Customize" e agora sim mantenha em "Overclocking". Não se esqueça de seguir a regra: aumentos de 5 em 5 MHz, primeiro aumentando o clock do GPU e depois a das memórias. Sempre teste a nova configuração depois de cada modificação. Chegando ao limite máximo, rode seu jogo ou benchmark favorito para perceber o ganho de performance.

Por João Marinho
joao@digerati.com.br

Consoles on-line

Os três principais videogames da atualidade têm suportes distintos para jogos via Internet. Saiba as vantagens e desvantagens de cada um

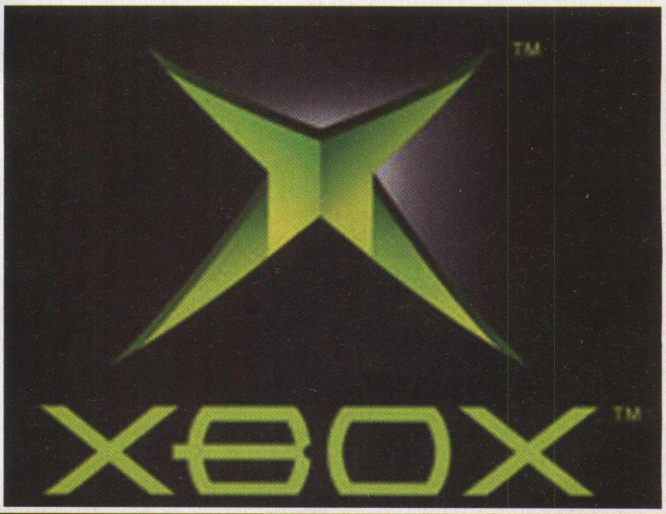
Jogar com seus amigos diretamente em seu videogame é sem dúvida excitante. A presença física dos jogadores em um mesmo espaço garante diversão, piadas e até bate-boca.

Com a popularização dos games para PC, entretanto, uma nova forma de jogar ganhou espaço. Afinal, por que não usar uma Internet em banda larga para garantir a interação e a diversão mesmo à distância?

O sucesso dos games on-line foi tanto que logo as fabricantes dos três principais consoles da atualidade começaram a dar suporte diretamente em seu hardware. Um desses consoles, o Xbox, da Microsoft, já "nasceu" com suporte para games on-line. O PlayStation 2, da Sony, e o GameCube, da Nintendo, precisam ser adaptados. Nesta matéria, mostraremos como funciona essa comodidade em cada um deles.

> Xbox: O melhor suporte

Apesar de todas as críticas feitas à Microsoft, o Xbox tem emergido como uma das melhores opções no mundo dos games. Com a vantagem de ter suporte nativo às partidas na Internet, saiu na frente dos concorrentes, que precisam de dispositivos externos. Além disso, o modelo de serviço da MS é considerado o melhor, por



atrair mais gamers e por facilitar o acesso às ferramentas: trata-se do **Xbox Live**, um site que concentra os jogos em um só lugar.

>>> Características:

- Serviço pago. O valor da assinatura é mensal;
- Só funciona com banda larga – cable modem ou (A)DSL. Não tem suporte a dial-up;
- Possui chat via voz;
- Qualquer visitante pode se registrar mediante o .NET Passport, que é fornecido pelos serviços MSN e Hotmail, e acessar ferramentas exclusivas. Os usuários que possuem Gamertag (login do Xbox Live) podem linká-lo ao .NET Passport e verificar rankings, amigos on-line, etc.

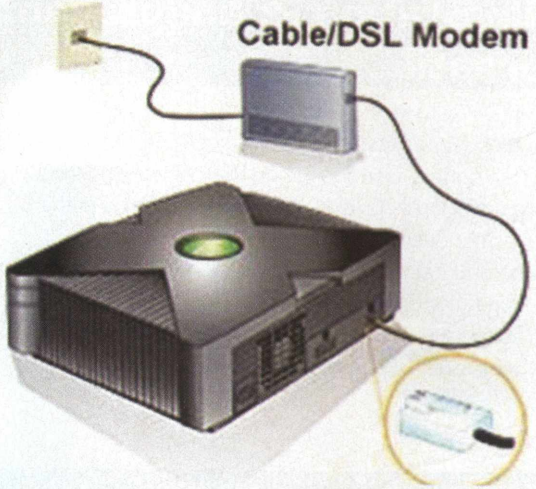
>>> Como é:

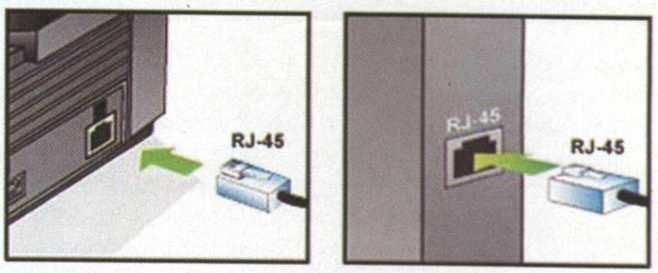
1) Como o Xbox já possui suporte nativo aos games on-line, não é preciso adquirir nenhum adaptador adicional;

2) No site do Xbox, há uma lista de provedores que são compatíveis com o Xbox Live. Nenhum é brasileiro, mas a ausência do nome na listagem não significa que seja impossível conectar por meio de um provedor no Brasil. A principal diferença é que o provedor compatível possui serviços adicionais que o usuário pode acessar – mas, realmente, há provedores que não aceitam o Xbox Live de jeito nenhum, como a AOL High Speed Broadband. Vale a pena, portanto, contatar o suporte ou do provedor e/ou do Xbox para lidar com qualquer problema e obter informações a respeito;

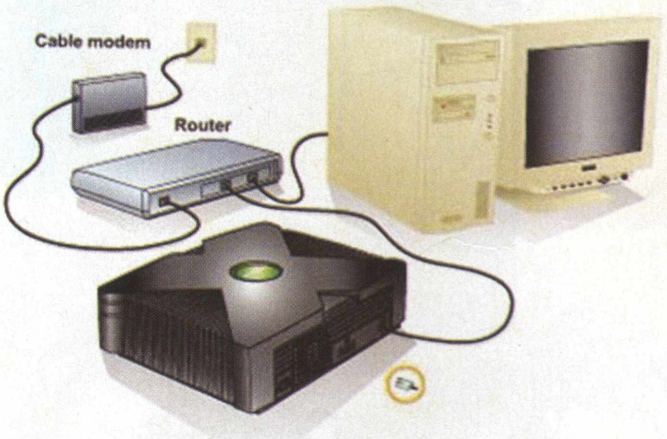
3) Assine o Xbox Live. Há várias opções, inclusive as que garantem acesso grátis por um certo período. Para quem está iniciando, a mais comum é adquirir o Xbox Liver Starter Kit, que você encontra em importadoras. Nos EUA, o preço é US$ 70. No Brasil, sai um pouco mais alto. Basicamente, o kit lhe dá um jogo, um Xbox Communicator, que você usa no chat de voz, e 12 meses de assinatura "na faixa". Depois de terminado o período, paga-se US$ 6 por mês para continuar usando, via cartão de crédito internacional;

4) Há três formas de conectar o Xbox à Internet. A mais simples é fazer a conexão direta do modem de banda larga para o console. Com um cabo Ethernet(dotado de conectores RJ-45), liga-se diretamente a porta *out* do modem à entrada Ethernet *in* do Xbox. Aqui, a conexão não é compartilhada com o PC. Ah, e atenção! Desligue todos os equipamentos que você vai utilizar antes de começar.





5) A segunda forma mais popular é adquirir um roteador (router) do tipo NAT (Network Address Translation) e três cabos Ethernet (com conectores RJ-45). Além disso, o PC precisará possuir placa de rede. Em primeiro lugar, conecta-se o *out* do modem ao *in* do roteador com um dos cabos. Conecta-se em seguida, com outro cabo, um dos *outs* do roteador à entrada (*in*) da placa de rede de seu PC. Com o terceiro cabo, finalmente, conecte o outro *out* do roteador à entrada Ethernet (*in*) do Xbox.



Mais informações:

> www.xbox.com/Live

PlayStation 2: adaptação versátil

Entre as três fabricantes de que trata esta matéria, a Sony foi a primeira a dar suporte a jogos on-line em seu console, mediante um adaptador que reúne as funções de placa Ethernet e de modem.

No entanto, o funcionamento difere da Microsoft: não existe um portal unificado que concentre os jogos. Basicamente, o PS2 funciona ao criar uma rede para cada game. Adquire-se, portanto, o jogo e, por meio dele, consegue-se o acesso.

>>> Características:

- Não há regra definida quanto ao pagamento e nem aos períodos de acesso gratuito, pois depende de cada game. O pagamento é feito via sites oficiais e/ou pelas produtoras de cada um deles;
- Funciona com Internet banda larga – (A)DSL e cable modem – e em dial-up. Não se recomenda, porém, o acesso discado;
- O acesso é feito mediante um adaptador (Network Adaptor), que precisa ser instalado e registrado. O adaptador também pode ser conectado a um hard disk, em uma nova expansão, mas, até o fechamento desta edição, a novidade estava disponível apenas para os japoneses;
- No geral, o serviço é inferior ao do Xbox.

>>> Como é:

1) O primeiro passo é você adquirir, claro, o Network Adaptor da Sony – US$ 40, em média, nos Estados Unidos; no Brasil, sai por um preço mais salgado. Também é possível comprar o PS2 já com o adaptador. O cartão de memória do PS2 deverá ter ao menos 140 K de espaço livre;

2) Você deverá conectar o Network Adaptor à baia de expansão do PS2. Para firmá-lo, gire os parafusos do dispositivo com uma moeda. Procure não usar chave de fenda, para não danificar a rosca. Durante todo o processo, mantenha os equipamentos desligados;

3) Basicamente, você deverá conectar o cabo do seu modem à entrada "Line" do adaptador, se sua conexão for discada, e fazer a instalação mediante o disco que acompanha o dispositivo. Durante a instalação, você deverá registrar o seu adaptador e configurar os dados da rede de seu provedor;

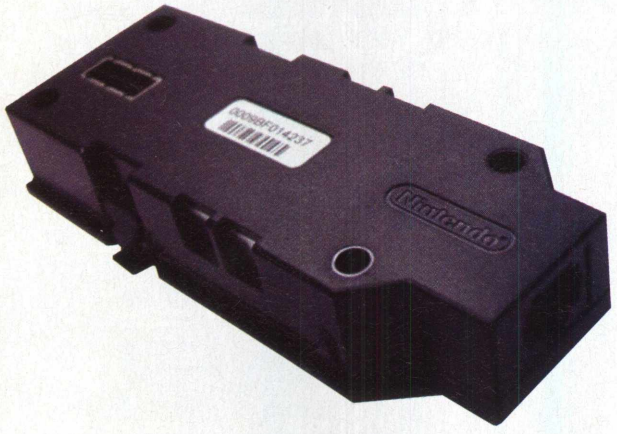
4) Se a conexão for de banda larga, basta conectar o cabo Ethernet (conectores RJ-45) à entrada "Network", em vez de usar a "Line".

Mais informações:

www.us.playstation.com/onlinegaming.aspx

GameCube: God save the gamers!

A Nintendo tem sido, dentre as três fabricantes, a mais conservadora no que tange aos jogos on-line. Embora tenha lançado um adaptador de banda larga para o console – o GameCube Broadband Adapter, que sai por cerca de US$ 50 –, não tem investido no mercado, o que fez com que os próprios gamers tomassem a iniciativa e criassem um software que possibilita o serviço.



>>> Características:

- A Nintendo não tem investido em serviços de games on-line. Apenas o Phantasy Star Online pode ser, oficialmente, jogado nesse modo – e o serviço é pago com cartão;
- A instalação do adaptador é simples;
- A alternativa para uma melhor experiência on-line com o GCN é baixar o software Warp Pipe, desenvolvido por fãs do console, mas só há suporte para mais dois jogos;
- A Nintendo está no pior patamar entre as três fabricantes.

>>> Como é:

1) Anexe o adaptador ao seu GameCube;
3) Configure os dados da rede de seu provedor;
4) Conecte o adaptador ao cabo Ethernet (conectores RJ-45) de seu serviço de banda larga;
4) Tenha uma cópia do game Phantasy Star para jogar ou...
5) Baixe o programa Warp Pipe do site *www.warppipe.com*, instale em seu PC ou Mac e tenha disponível um dos jogos que possuem suporte nesse software: Mario Kart: Double Dash!! e Kirby Air Ride;
6) Adquira um switch, um hub ou um roteador e conecte o cabo Ethernet de seu provedor a ele;
7) Usando ao menos dois cabos Ethernet, conecte o switch, hub ou roteador ao PC/Mac e ao GameCube;
8) Faça as configurações necessárias e use o Warp Pipe para conectar a seu(s) parceiro(s) de game via IP.

Mais informações:

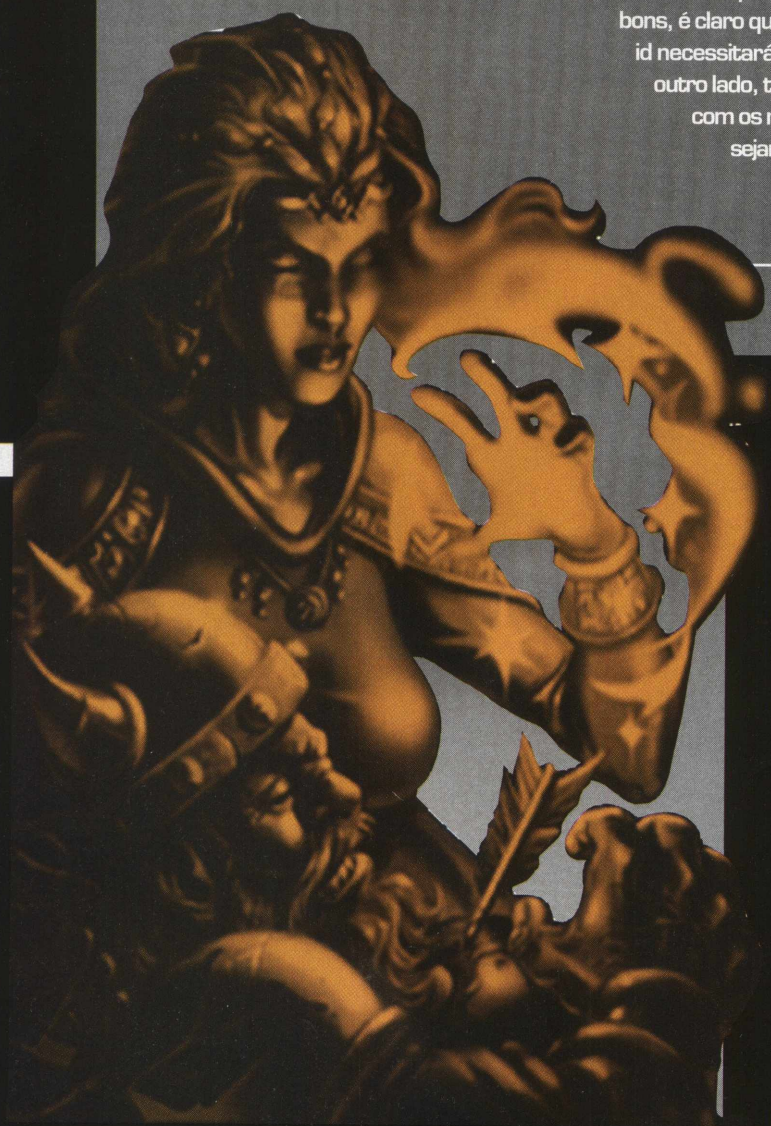
www.warppipe.com
www.nintendo.com/online/bba_setup.jsp

Modifique seu jogo!

A decisão de modificar um jogo é o primeiro passo. Também é, de longe, a mais fácil. A partir daí, você está entrando no mundo das dificuldades para a criação de algo novo. Algo que pode ser ignorado, amado ou ridicularizado pela comunidade de gamers. Mas nada de desistir – há muita recompensa lá fora sem contar o prazer de ver o resultado da sua criatividade. É claro que existem todos os tipos de mods. Antes de começar, seria importante decidir o que você quer para não ter que recomeçar lá na frente. Responda às questões abaixo para entender melhor o seu projeto:

Que jogo você quer modificar?

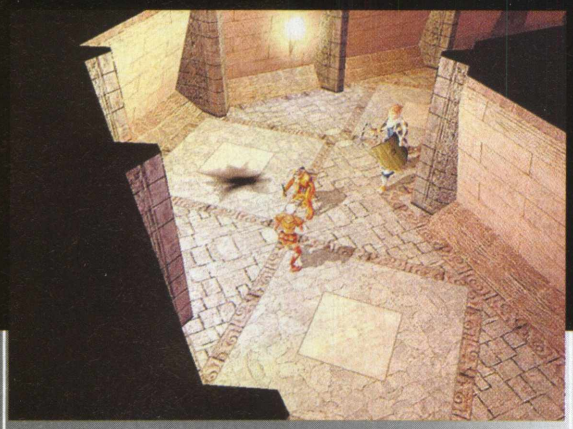
Se a idéia de modificar algo entrou na sua cabeça, você provavelmente já decidiu o que quer criar. Gaste pelo menos um segundo para considerar se essa é a melhor escolha. Se você não tem experiência na criação de mapas, por exemplo, escolher um engine pesado e cheio de detalhes não é a melhor coisa do mundo. Apesar de o Half-Life ser bastante documentado na atualidade, o que vai acontecer quando o Half-Life 2 chegar? Vale a pena esperar para ver quais ferramentas serão lançadas? Apesar de os recursos do Quake 3 serem bons, é claro que o desenho do próximo lançamento da id necessitará de outra forma de trabalho – por outro lado, todos os jogos Unreal Ed são construídos com os mesmos preceitos, o que faz com que sejam transferíveis.



O que você quer criar?

Uma pergunta óbvia, mas que deve ser considerada. Examine sua idéia: será que ela tem originalidade ou você só quer mais alguns níveis para o jogo? Há uma diferença entre querer fazer um nível e criar o seu. Se tudo o que você quer é dar seu toque num jogo que é sucesso mundial, nem considere a possibilidade de iniciar um grande projeto. Não é para isso que você está aqui. Simplesmente permaneça nas ferramentas de edição básicas documentadas e evite trabalhar com um grupo grande de pessoas.

Por Marcelo Barbão
mbarbao@digerati.com.br



Será que esse projeto mod é tão grande que precisará da ajuda de outras pessoas?

Porque se for, você precisará organizar tudo isso. Há muitos entusiastas de mod na Internet e todos eles estão procurando gente para trabalhar. Se você tiver um projeto de tamanho razoável, pode não ser uma má idéia fazer tudo sozinho.

Um exemplo de modificação

A idéia é fazer uma pequena modificação no jogo Neverwinter Nights, um RPG bastante famoso e com uma grande comunidade de jogadores e criadores de mod. O toolset do NWN pode ser baixado direto do site do jogo: *http://nwn.bioware.com/downloads/toolset.html*. Mas há dois problemas (um sério e um mais simples): o software está na versão beta e são 241 MBs de download. Agora vejamos os passos para montar sua modificação personalizada:

Passo 1 – Modus Operandi

Você não precisa de um plano profundo antes de começar seu mod, apesar de ser bom ter uma idéia geral. Um exemplo simples seria: Começo: o jogador conversa com um rei cuja filha foi seqüestrada. Meio: o jogador precisa viajar opr áreas perigosas para encontrar a princesa. Fim: o jogador luta contra um dragão e salva a princesa. Com o tempo, você aprenderá a usar mais o toolset e poderá fazer seu mod mais polido e agradável com aventuras paralelas, quebra-cabecas, etc.

Um ponto importante é descobrir para quem você está desenhando. Não dá para fazer um mod para todos os tipos de jogadores, por isso escolha o seu. Uma das primeiras tarefas é criar uma área: abra o toolset e experimente criar uma área. Agora você tem um mapa com algum terreno, grupos e recursos; coloque algumas criaturas no mapa. Há uma série de ícones na janela à direita, clique em Paint Creatures e aparecerá uma série de monstros já prontos que você pode escolher. Só é preciso escolher e clicar em qualquer ponto no mapa. Faça os ajustes de dificuldade necessários.

Passo 2 – Crie sua história

Agora você precisa rechear o que criou com um pouco de vida. Como um bom livro ou filme, nosso jogo precisa se comunicar com o jogador e nós conseguimos isso construindo diálogos. E isso é fácil com o Conversation Editor do toolset. A beleza desse toolset é que ele permite que você se expresse de diferentes formas e uma delas é a possibilidade de construir bons diálogos. O objetivo é dar ao jogador informacões ou opções sobre o que ele ou ela fará no futuro.

O Conversation Editor permite que você crie uma árvore de diálogo com nós de diálogo alternando entre o jogador e o não-jogador. Com este último dá para ser bastante criativo, mas nem sempre é bom colocar muitas palavras na boca do personagem. O melhor é dar opções de respostas simples permitindo que o jogador faça suas escolhas.

Nós mostramos como colocar criaturas no seu mod manualmente, mas uma forma alternativa é fazer as criaturas aparecerem com o Encounter Wizard. Esse método permite que várias criaturas aparecam dependendo de quem está jogando seu mod e das habilidades do jogador.

Passo 3 – Simplesmente a busca

Além de treinar suas habilidades com o toolset, é muito importante que você jogue e estude bastante o jogo em si. Seria muito bom fazer um bom roteiro de sua aventura, mesmo sendo algo bem simples. Lembre-se de sempre criar histórias com algum sentido e lógica, pois isso deixará o jogador mais animado. Quais são os motivos do vilão? Quais as ligações entre as buscas secundárias e a principal? São coerentes e chamam a atenção do jogador? Como um filme de terror, você pode distorcer a história, criando uma expectativa no jogador, mas com um resultado totalmente diferente.

Uma parte importante do mod é organizar como o personagem do jogador se relaciona com os outros personagens e como os monstros e criaturas se relacionam entre si. O Faction Editor do toolset permite que você estabeleça como as criaturas reagem frente a diferentes eventos. As ações do jogador e as escolhas que ele faz provocam mudanças no jogo.

Passso 4 – Scripts

Até agora, nós mostramos como pensar numa grande idéia para uma aventura que você tem na cabeça e como usar o toolset do Neverwinter Nights para torná-la realidade. Agora é hora de entrar mais detalhadamente e, para isso, vamos precisar falar sobre script e conteúdo customizado. Apesar de ser mais fácil para pessoas que já têm experiência em programação, você não precisa ser um expert para usar o editor de scripts do toolset.

Scripts podem ser usados de diversas formas e situações, e eles permitem que você parta para a customização do seu mod. Por exemplo, talvez você queira que o jogador dê um item chamado Soul Gem para um mago e este transporta o jogador para uma nova locação depois de receber o Soul Gem. Uma das formas mais fáceis de olhar e entender um script é definir o que você quer que ocorra e determinar quais informações são necessárias para que a linguagem de script faça o que você definiu.

As primeiras informações são: onde e quando você quer que esse evento aconteça? Nesse caso, ele acontece quando você fala com o mago num diálogo no castelo. As outras coisas importantes são: quem está dando a Soul Gem (o jogador)? Quem será transportado (o jogador) e para onde o jogador está indo (um destino em outra área do mod)? Com essa postura, você logo perceberá quando partes do script tratam de quais atividades mesmo se você não entender essa linguagem completamente.

Trabalho artesanal

Como você pôde ver, há muitos aspectos diferentes da construção de mods e você pode criar muitas coisas no seu mod pessoal. Só vai depender de você torná-lo simples ou complicado. Com suficiente dedicação e usando o toolset do Neverwinter Nights, é teoricamente possível criar novos tipos de jogos dentro do próprio RPG.

Criando diálogos

Como dominar a arte dos diálogos

Você pode acessar o Conversation Editor no Tools do toolset ou abrindo a tela Properties do personagem não-jogador com o qual você estará fazendo o diálogo. Você cria um diálogo digitando as palavras num box de diálogos do Conversation Editor. O diálogo acontece revezando os personagens. Assim, é criada uma árvore de diálogos nesse processo que pode ser facilmente editada. Na maior parte do tempo, o jogador inicia a conversa ao clicar sobre um outro personagem. Se este tiver um arquivo de diálogo anexado, ela então começará. Os diálogos podem ser montados de forma com que o jogador possa ver múltiplas respostas em um nó apresentado pelo personagem. Os jogadores, normalmente, gostam disso. Dá liberdade a eles.

GeeK especial Games

Guia

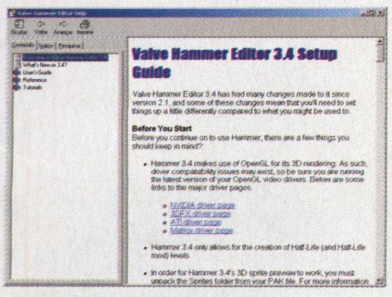
Half-Life SDK

Crie seu próprio Counter-Strike

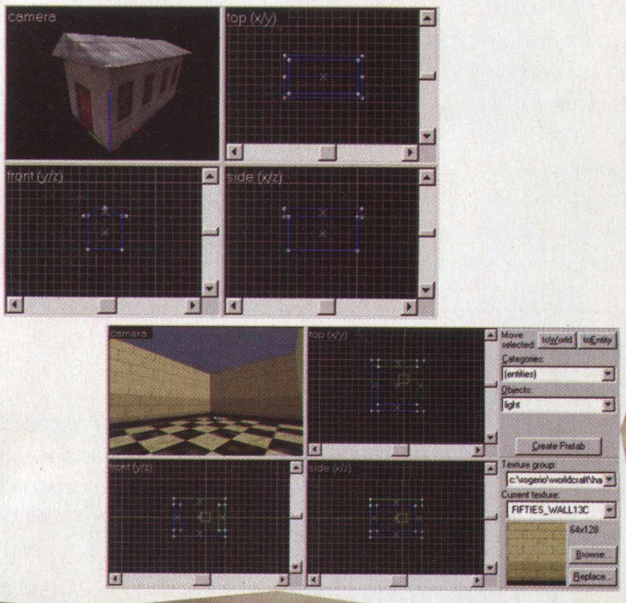
Um dos segredos do sucesso do Half-Life foi acreditar na comunidade de gamers de PC. Além de lançar o game e permitir que seus jogadores o modificassem completamente, a Valve desenvolveu ferramentas e escreveu documentos para fazer isso da melhor forma possível. O resultado é o estrondoso sucesso de Counter-Strike, Day of Defeat e outras modificações do jogo. Se além de jogar, você tem boas idéias para criar um jogo e algum tempo disponível, esta é a sua melhor chance! No CD desta edição, você encontrará o Half-Life SDK, um conjunto de aplicações e modelos para criar e modificar jogos baseados no Half-Life. Aprender a usá-lo não é uma tarefa das mais fáceis, porém ajuda é o que não falta. Existem sites e fóruns aos montes na Internet que podem lhe ajudar, além do eBook "Desvendando o Counter-Strike". Nele você poderá aprender todas as técnicas para a criação de mapas, o que já é meio caminho andado para criar um mod. Outra dica é, depois de instalar o pacote, acessar o diretório do SDK e ler os arquivos DOC na pasta principal. Antes de tudo, leia o tutorial (em inglês) "How to make a mod.doc". Confira outros destaques do SDK:

Editor de Mapas

O pacote também vem com o **Valve Hammer Editor 3.4**, o editor de mapas oficial do Half-Life, que antes se chamava WorldCraft.



Para instalá-lo, acesse o diretório SDK\Hammer Editor. Com ele, é possível editar detalhes de objetos, personagens, adicionar texturas e corrigir defeitos nos gráficos. A versão presente no SDK possui vários assistentes e tutoriais em inglês, mas se você preferir, existe uma farta documentação em português na seção de tutoriais do site Mataleone (www.mataleone.com). Lá você encontra descrições detalhadas de cada ferramenta e pode aprender a usá-las com facilidade.

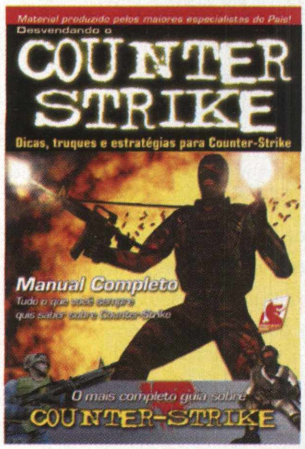


do CD

Modeladores

É possível escolher várias ferramentas para modelar objetos 3D para o Counter-Strike. As principais são o Maya (www.alias.com), MilkShape (http://www.swissquake.ch/chumbalum-soft/index.html) e o 3D Studio Max (www.discreet.com). Para todos eles existem arquivos especiais de configuração na pasta "Model Tools".

Desvendando o Counter-Strike



Headshot nas dúvidas sobre CS!

O eBook "Desvendando o Counter-Strike" que você encontra completo no CD desta edição aborda com uma linguagem simples e direta para desvendar os segredos e manhas do MOD que conquistou as LAN Houses do mundo todo. As páginas do livro trazem muitas dicas, descrições de armas, tutorial para construção de mapas, técnicas e táticas de guerrilhas e até uma lista de trapaças para jogar sujo. Depois de ficar Pro, você ainda ganha dicas para montar seu próprio clã. Para visualizar tudo isso que você acabou de ler, é preciso instalar o Adobe Acrobat Reader (disponível na categoria Essenciais) ou qualquer outro software para leitura de arquivos PDF.

Especial: Jogos Proibidos 2

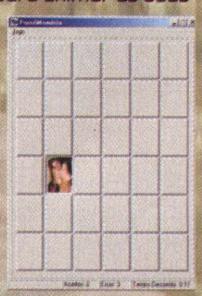
Jogos e prostitutas: reloaded

Recomendamos que crianças, cardíacos e radicais religiosos não coloquem o CD desta edição nos seus drives de CD. Os jogos descuidadamente selecionados trazem as coisas erradas da vida sendo mostradas de várias formas. Jogos de azar, violência gratuita, pornografia e uma contagiosa estupidez. Confira o que selecionamos de pior:

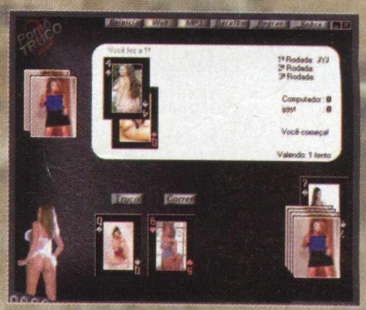
Carteado Maroto!

Os clássicos do baralho para animar as suas noites de insônia!

Pornô Memória



Pornô Truco

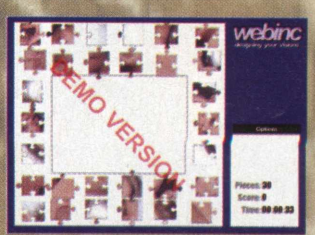


Solitaire: LSPR v1.2

Striper Poker

Mulherada muito louca, com doce na boca!

Quebra-cabeças, Tetris e outras coisas de encaixar em mulheres.



Puzzle

Slide

Topless Tetris

Silicon Challenge

Sangue, sangue e mais sangue

Violência gratuita, shareware e demo, demoníaca!

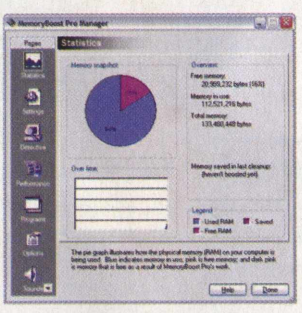
Balthor´s Torture Chamber

Soul Mech Shinobu

The Skull Kid

Sniper

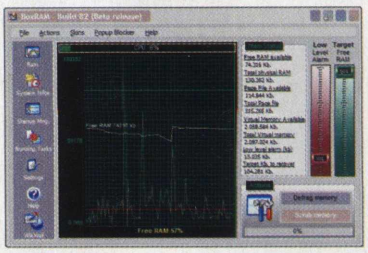
Categoria: Gerenciadores de Memória



Seu PC rodando sem travar

Os novos games para PC exigem um desemperho cada vez melhor da sua placa de vídeo e isso requer bastante memória RAM disponível. Se o seu micro não se encaixa exatamente nas configurações ideais indicadas pelo fabricante e mesmo assim você está louco para experimentar os últimos lançamentos, estes softwares poderão te ajudar:

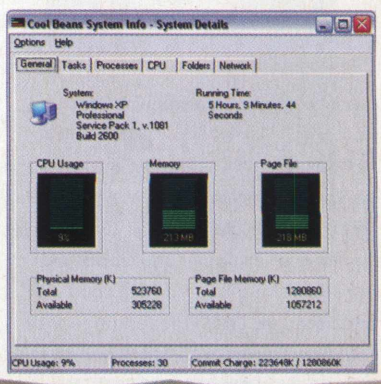
RAMBooster 1.6 : Monitora o quanto de RAM seu sistema está utilizando, permitindo que você a libere. Isso faz com que sua máquina ganhe mais performance/ estabilidade.



OptiX IV 1.0: Set de componentes especiais para liberar mais memória para suas aplicações. Libera até 32MB de RAM (dependendo logicamente de quanto você tem disponível fisicamente), sem entupir o arquivo do SWAP

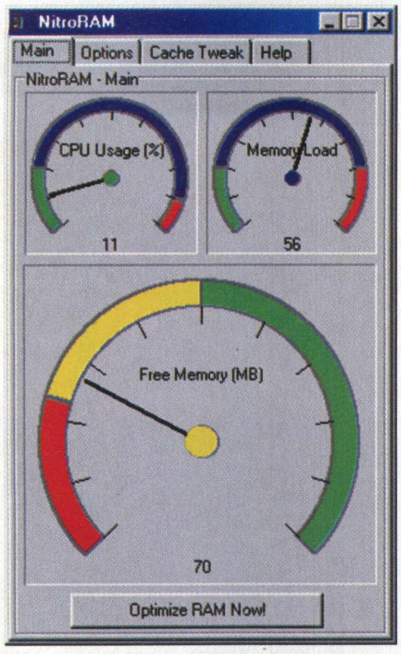
Cool Beans System Info 2.0: Este programa monitora o uso do processador, memória e ainda o cache do disco. Traz ainda diversas opções de cores e tamanho de janela para mudar o visual do software

MemViewer 2.21: Veja o quanto de memória seu computador está usando com este programa, apresentando o resultado em forma de barra na bandeja do Windows. Suporta skins, pode ser posicionado nas bordas da tela na posição horizontal ou vertical, além de outras opções



System Memory 1.0: Faça uma análise da performance do seu sistema com um ícone ao lado do relógio informando em tempo real a memória RAM disponível e o uso do processador

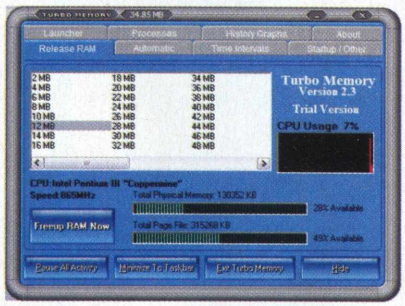
FreeRAM XP Pro 1.40: Melhore a performance do seu sistema e de sua memória RAM. Ele usa um rápido algoritmo de alocação de memória, fazendo com que o Windows gerencie melhor sua RAM



BoxRAM 1.1 Build 82 : Otimiza e recupera a memória RAM disponível para aplicativos e o sistema operacional, desfragmenta a memória do sistema e gerencia também a inicialização e informações do sistema e tarefas em execução

Cache Speed Adware 3.0 : Libera a memória usada e deixa seu computador mais rápido. Ele faz algumas alterações no arquivo system.ini e otimiza a utilização da memória RAM

Cacheman 5.50: Aplicativo desenvolvido para melhorar a performance de seu PC, otimizando o cache do HD, memória e outros dispositivos, além de ser capaz de prevenir com freqüência paginação com HD, resultando em um bom ganho de estabilidade no sistema (Obs: Completo por 10 dias)



RAM idle Professional 3.4: Automático gerenciador de memória que aumenta a performance de seu PC, liberando e/ou utilizando mais memória conforme a real necessidade do sistema operacional e dos softwares. Esta versão é especialmente projetada para Windows 2000/XP

PerformanceTest 4.0 : Ferramenta para testar seu PC sob diversos aspectos matemáticos como teste de valores integrais e pontos flutuantes, funcionalidades com gráficos 2D e 3D, MMX, SSE com total objetividade e precisão para benchmarks

Memory Zipper Plus 7.01 : Libere e desfragmente a memória do seu computador que fica comprometida muitas vezes devido ao descaso do Windows. Ele simplesmente não libera o montante correto de memória em certos casos e isso complica depois. Este programa dá uma geral nos blocos de memória e também no arquivo de Swap do Windows

AnalogX MaxMem 1.01 : Pequeno programa para liberar mais RAM no Windows fazendo com que seu computador trabalhe mais rapidamente. Monitora o estado da memória disponível permanentemente

MemDefrag 2 rev.30318 : Desfragmente e otimize sua memória RAM para obter o máximo de sua utilização, permitindo que os aplicativos utilizem toda a memória disponível de sua máquina. Ao utilizar o MemDefrag, o Windows ficará com mais memória livre para os aplicativos. Possui proteção Anti-Crash que evita que o Windows trave e você perca seu trabalho

NitroRAM 2.0: Otimize a memória RAM do seu computador através desse programa, liberando-a para outros usos. Ele procura e desabilita momentaneamente DLLs, arquivos e outras informações que estão ocupando memória RAM

MemoryBoost Pro 2.5: Libere mais memória no seu sistema, fazendo com que seu computador rode mais rápido e eficiente. O Windows guarda na memória alguns programas que já foram fechados e é por isso que muitas vezes você tem que reiniciar o computador para que ele rode melhor. Este programa libera essa memória não usada para os programas que estão sendo usados, fazendo-os rodar mais rápido e deixando o sistema menos carregado

Turbo Memory 2.3: Recupere a memória RAM de seu computador. Ele dá uma força na memória física disponível no Windows 95/98/2000/NT/Me/XP. Assim você não precisa rebootar seu PC a todo momento

Bônus: Vídeos

No CD desta edição, você também encontra uma coleção de vídeos e trailers com os jogos de maior sucesso do ano para assistir.

Categoria: Trainers

Novos jogos. Novas trapaças

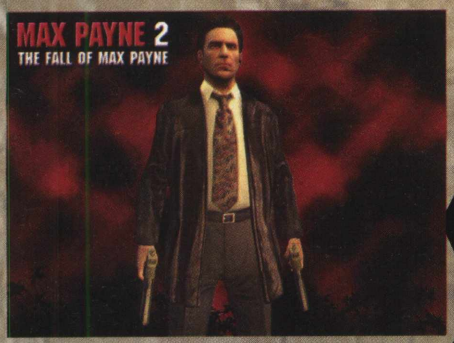
Muitos jogos bons foram lançados. O problema é que apesar de divertidos, eles estão mais complicados do que nunca e a diversão quase se transforma em stress. Quase. Porque os trainers desta edição vão deixar tudo muito mais fácil, simples e sangrento. Confira a lista a seguir:

Delta Force: Black Hawk Down v1.3

Call of Duty

Ford Racing 2

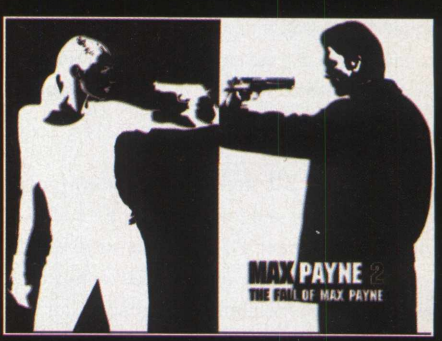
Max Payne 2: The Fall of Max Payne



Halo: Combat Evolved

Prince of Persia 2
Lord of the Rings: The Return of the King
UFO: Aftermath v1.2
Vegas: Make it Big
Railroad Tycoon 3
Tortuga: pirate Hunter
Silent Hill 3
LionHeart: Legacy of the Crusader
Project IGI-2: Covert Strike v1.2
Warlords 4 <imagem: warlords.jpg>
Once Upon A Knight
Dungeon Siege
Battlefield 1942
Space Empires: Star Fury

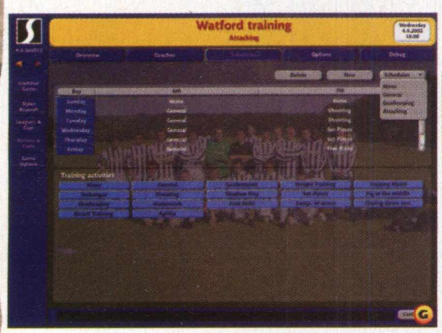
Categoria: Wallpapers



Categoria: Patches

O que é bom, vai ficar melhor

Atualize seus jogos preferidos e deixe-os mais viciantes do que nunca!



Ultra Update 3.0: Atualize toda a base de dados do Championship Manager 4, principalmente transferências de treinadores e jogadores de todos os times do mundo, tendo prioridade o Brasil e a Europa. Toda base de dados do jogo será atualizada para data final de edição. Esta versão faz o update de tudo até a última semana desse mês.

Age of Mythology Patch 1.06: Patch do Age of Mithology que corrige alguns bugs. Este patch também é disponível pelo auto-updater.

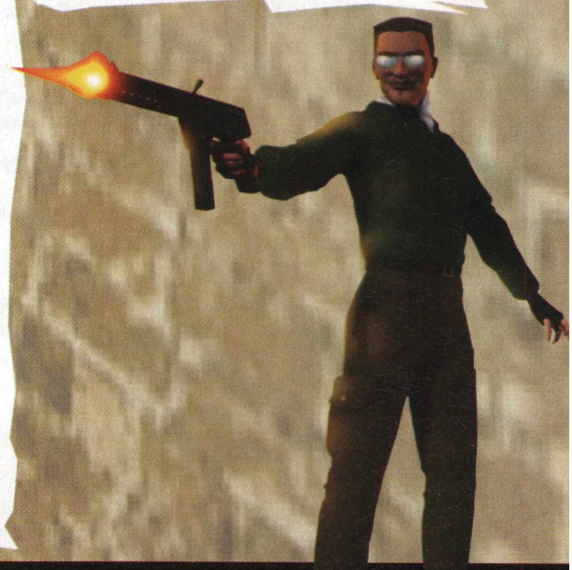
SimCity 4 Patch 1.0.272.0: Atualizações e correções do SimCity 4. Correções de incompatibilidades com placas de vídeo SIS, bugs relativos, mensagens erradas durante o jogo, mais opções de visualização incorporadas e resolução de muitos outros bugs (Obs.: desligue o seu gerenciador de download para o processo dar certo).

Devastation Demo Patch Performance Fix: Correção para o Devastation que melhora o seu desempenho.

Need for Speed: Hot Pursuit Patch v242: Atualiza o Need for Speed Hot Pursuit 2. Adiciona encriptação para o modo multiplayer e outras melhorias de desempenho.

James Bond 007: Nightfire Patch 1.1: Correção para o 007 Nightfire, corrige bugs com a inteligência artificial dos personagens, problemas nas mudanças de fases, remove comandos por rádio no modo single player e outras correções.

Grand Theft Auto III v1.1: Para Rockstar Grand Theft Auto 3.Conserva a sensibilidade do mouse com outros ajustes, corrige erro de exceção após a tela azul da carga do jogo. O carregamento do erro conserva os jogos reparados.



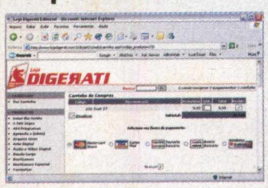
NOVA LOJA DIGERATI

Muito mais fácil, muito mais completa

busca rápida

Arquivo completo atualizado constantemente

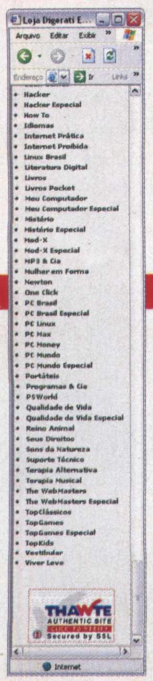
compra facilitada



Diversas formas de pagamento

superlista

Listagem completa com todas revistas, livros, pockets, camisetas, jogos, etc.



segurança

A loja dispõe de um dos certificados de segurança SSL mais confiáveis do mundo. Você faz suas compras e seus dados são todos cifrados para sua total segurança

frete gratuito

Você recebe sua revista sem nenhum custo adicional em qualquer lugar do Brasil

variedade

Mais de
60 categorias
com mais de
200 produtos

www.lojadigerati.com.br

Geek Games

Atendimento ao leitor
Fone: (11)3217-2626 (9h às 21h) – suporte@digerati.com.br
Marcos Raul, Eduardo Rodrigues, Rodrigo França, Thiago Sobrinho
Atendimento de vendas
Fone: (11) 3217-2600 – vendas@digerati.com.br
Luana Aguiar, Helky Campos e Samara Assi

Revista Geek Games

Editor
Marcelo Barbão (mbarbao@digerati.com.br)
Editor assistente
Maurício Martins (mauricio@digerati.com.br)
Redatores
Bruno Cesar, João Marinho e Fernando Wiek
Arte
Helber Bimbo, Marina Fiorese, Andreza S. Francisco e Andressa Nozue
Revisão
Sílvia Almeida e Eliane Escobar
Departamento Multimídia
Design e Programação: Alexandre Diniz
Conteúdo: Juliano Barreto, João Henrique e Cleber Farias
Vídeo: Felipe Madureira
Departamento de Internet
Tarcila Broder, Carlos Sivalli Ignatti e Aleksandro Botelho

Os artigos assinados não refletem necessariamente a opinião da revista, e sim de seus autores.

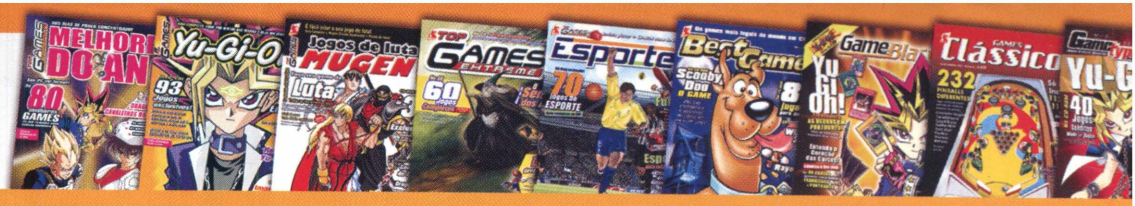
Mais uma publicação da DIGERATI
especialista na comunidade digital
digerati.com

Digerati Comunicação e Tecnologia Ltda
Rua Haddock Lobo, 347 – 12º. Andar
CEP 01414-001 São Paulo SP
Fone: (11) 3217-2600 Fax: (11) 3217-2617
www.digerati.com

Diretores
Alessandro Gerardi – (gerardi@digerati.com.br)
Luis Afonso G. Neira – (afonso@digerati.com.br)
Alessio Fon Melozo – (alessio@digerati.com.br)
Diretor Comercial
René Luiz Cassettari – (rene@digerati.com.br)
Representante Comercial no E.U.A.
Multimedia, Inc - Tel. + 1-407-903-5000 Ext.222 Fax + 1-407-363-9809
Fernando Mariano – (info@multimediausa.com)
Marketing
Erica V. Cunha, Simone Siman, Carlos Ignatti, José Antonio Martins
Assessoria de imprensa
Simone Siman – (siman@digerati.com.br)
Recursos Humanos
Viviane Cardoso – (viviane@digerati.com.br)
Logística de Produção
Pierre Abreu – (pierre@digerati.com.br)
Tecnologia da Informação
Tadeu Carmona – (tadeu@digerati.com.br)

Impressão e Acabamento
Oceano Indústria Gráfica Ltda.
Fone: (11) 4446-6544
Distribuidor Exclusivo para bancas de todo o Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora SA
Fone: (21) 3879-7766

ANER
www.aner.org.br



Half-Life total!

A revista MOD-X deste mês traz todos os detalhes da esperada continuação de Half-Life!

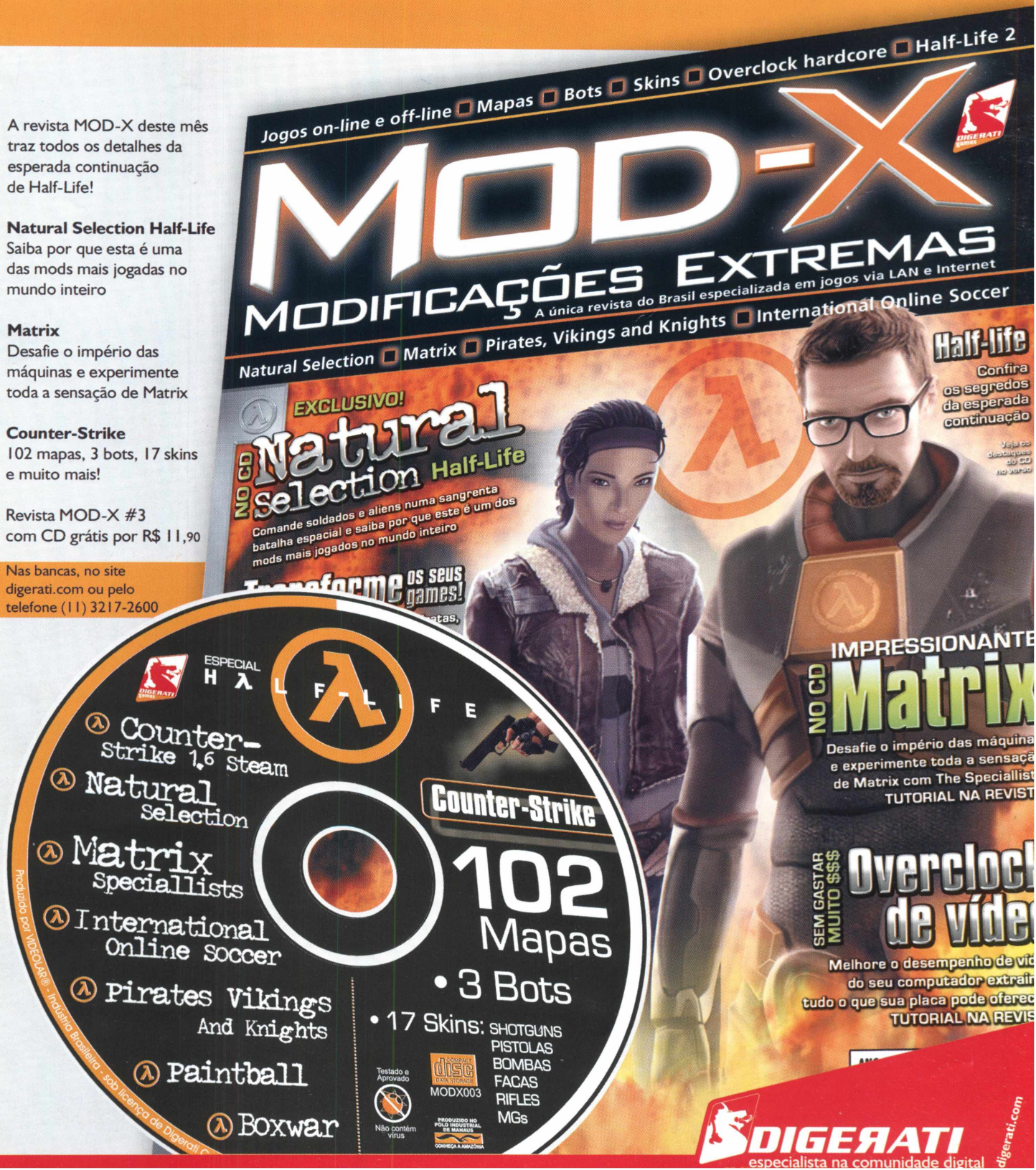
Natural Selection Half-Life
Saiba por que esta é uma das mods mais jogadas no mundo inteiro

Matrix
Desafie o império das máquinas e experimente toda a sensação de Matrix

Counter-Strike
102 mapas, 3 bots, 17 skins e muito mais!

Revista MOD-X #3 com CD grátis por R$ 11,90

Nas bancas, no site digerati.com ou pelo telefone (11) 3217-2600



DIGERATI tech

Geek Games

Mais de 140 programas e jogos

Games proibidos

Pacote especial com mais de 50 jogos para quem gosta de violência e sacanagem extremas. Confira os destaques:

- **Kama Sutra** Teste as posições do Kama Sutra
- **Violadores da Selva** Mate o maníaco antes que você se transforme em outra coisa
- **Sniper** O objetivo é matar pessoas famosas de todos os tempos
- **Alienclones** Combata os aliens que estão contra você
- **Bloody Rage** Vários personagens de games ou assassinos de épocas atrás
- **Pedestrian Killer** O nome já diz tudo
- **Police Bike** Saia por aí batendo em arruaceiros que incomodam a tranqüilidade da cidade
- **Crucify Me! Jesus** Prove que você é bom em qualquer tipo de game
- **Metal Slung Rampage** Com este tanque de guerra, ninguém vai conseguir te controlar
- **Bombman** Faça parte de um grupo terrorista
- **Xiao Xiao** Enfrente assaltantes e acabe com todos, antes que eles acabem com você
- **Scope Assault** O objetivo é matar todos os policiais que estão fazendo a segurança do local
- **World Domination** Tente vencer este jogo para dominar o mundo com a personalidade que você escolheu
- **3 foot ninja** Este jogo é ninja pela dificuldade que você terá pela frente. Se conseguir passar pela primeira fase, já estará no lucro
- **Wrath II** Brinque de ser Deus e destrua todo ser que lhe incomoda
- **She Male** Tente adivinhar qual delas está com a calcinha que você viu no começo
- **UUAHH!** Este jogo tem como objetivo mandar ver ao máximo nas minas que você conseguir
- **Vida** Você conhece uma garota e precisa xavecá-la para ver o que terá na grande final
- **Mulherstrip** Esquematize o jogo da sua forma e faça com que a garota tire toda a roupa
- **Dress-up Shania Twain** Jogo no qual você precisa vestir a Shania do jeito que você quiser, além de ver algo mais
- **Balthor's Torture Chamber** Este é um jogo infernal, cujo objetivo é matar todos que estiverem na sua frente
- **Pico's School** Garota má da escola está de saco cheio da professora e você decide animá-la. Experimente!
- **Generic Zombie Shootup** O objetivo é matar o maior número de zumbis possível
- **The Skull Kid** Saia por aí com uma serra elétrica na mão, acabando com tudo o que você encontrar
- **World of Fighting** Jogo de luta maneiro! De fase em fase, veja o que te espera
- **De quien son** Tente adivinhar quem é a mulher famosa dona destes peitões

A hora da trapaça

Destrua todos os seus adversários sem suar a camisa. Trainers para:

Delta Force: Black Hawk Down v1.3
Call of Duty
Ford Racing 2
Max Payne 2: The Fall of Max Payne
Halo: Combat Evolved
Prince of Persia 2
Lord of the Rings: The Return of the King
UFO: Aftermath v1.2
Vegas: Make it Big
Railroad Tycoon 3
Tortuga: pirate Hunter
Silent Hill 3
LionHeart: Legacy of the Crusader
Project IGI-2: Covert Strike v1.2
Warlords 4
Once Upon A Knight
Dungeon Siege
Battlefield 1942
Space Empires: Star Fury

Patches de peso

Economize tempo de download baixando atualizações pesadas para o seu game favorito

Championship Manager 4
Age of Mythology
SimCity 4
Devastation
Need for Speed: Hot Pursuit 2
James Bond 007: Nightfire
Grand Theft Auto 3

Gerenciadores de memória

Programas para você otimizar o uso de memória do seu computador e rodar jogos ultrapesados sem travamento

Na revista

Placa de vídeo turbinada

Dicas especiais para deixar sua máquina voando

Console Mods

As melhores loucuras que você pode fazer para modificar o seu console

E ainda

Discador Digerati: Internet sem custo para você! Agora também para Linux

O conteúdo do CD brinde é composto por programas freeware, shareware e versões de demonstração

Configuração mínima do equipamento: processador Pentium II ou superior com 64 MB de RAM; placa de vídeo com 16 MB, resolução de 800x600 pixels e 16 milhões de cores; placa de som.

Alguns programas, por motivos alheios à nossa vontade, podem não rodar no Windows XP